



PAL

WWE SMACK! 2 DOWN

• KNOW YOUR ROLE •



THQ

PlayStation®

303-425

PlayStation and the PlayStation Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
©2002 THQ Inc.

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®. • Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. • Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lit room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

PIRACY

The unauthorized reproduction of all or any game part of this product and the unauthorized use of registered trademarks are likely to constitute a criminal offence. PIRACY harms Consumers as well as legitimate Developers, Publishers and Retailers. If you suspect this game product is an unauthorized copy, or have any other information about pirate product, please call your local Customer Service number given at the back of this Manual.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.

CONTENTS

<i>Getting Started</i>	2
<i>The Controls</i>	3
<i>The Moves</i>	4
<i>About the Moves</i>	7
<i>Options Menu</i>	9
<i>Exhibition</i>	12
<i>Playing a Game</i>	16
<i>Season Mode</i>	19
<i>Create Mode</i>	21
<i>Rankings</i>	26
<i>Saving and Loading</i>	27
<i>THQ Limited Warranty</i>	29

© 2002 THQ. All rights reserved. For home use only. Unauthorized copying, reproduction, rental, lending, re-sale, or other use without written permission will constitute a criminal offence. Reproduction in whole or in part of any trademark or copyright name that forms part of this product are prohibited. Published by THQ Development France.



1st2
Player



Memory Card
3 slots



Multi-Play Adaptable
1-4 Players



Vibration Function
Compatible

GETTING STARTED



Set up your PlayStation® game console according to the instructions in its Instruction Manual. Make sure the power is off before inserting or removing a compact disc. Insert the *Vf SmackDown™ 2* disc and close the disc cover. Insert one game controller and turn on the PlayStation® game console. It is advised you do not insert/remove controllers or MEMORY CARDS once the power is turned on. Please make sure you have at least 3 free blocks on your MEMORY CARD before commencing play. To bypass the opening video, press START. After the video finishes, the Title screen appears. Press START to advance to the Main Menu.

MEMORY CARDS

To save game settings and progress, insert a MEMORY CARD into MEMORY CARD slot 1 of the PlayStation® game console before starting play. You can load your saved games from the same MEMORY CARD, or from any MEMORY CARD containing previously saved *Vf SmackDown™ 2* games. See page 27 for information on saving games and loading saved games.

THE CONTROLS



MULTI TAP

Up to four players can compete at the same time using the Multi Tap. Make sure that a Controller is connected to Controller port 1-A of the Console before the power is turned on. You can use the Multi Tap in matches that consist of more than two Superstars in the ring at one time.

Note: When using the Multi Tap, at least one Controller must be connected to Controller port 1-A or Controller port 2-A.

Please insert controllers sequentially in the Multi Tap, eg player 1 - Controller Port 1-A, player 2 - Controller Port 1-B, player 3 - Controller Port 1-C etc.

THE MOVES

ACTION

CONTROL

GENERAL CONTROLS

Pause Game
Move Superstar
Striking Attacks
Grapple Attacks
Irish Whip
Counter/Reverse
Run
Grab Weapon/Drop Weapon
Set up Table or Casket
Finishing Moves
Climb Turnbuckle
Climb Ladder
Grab belt from Ladder
Climb out of Ring
Slide into Ring
Tag Partner
Pin Opponent

START
Directional Button
X Button
Directional Button + ● Button
● Button
■ Button
▲ Button
R1 Button
R1 Button
L1 Button
Directional Button + ▲ Button
Directional Button + ▲ Button
● Button
Directional Button + R1 Button
▲ Button
R1 Button
↓ + ● Button

ACTION

CONTROL

OPPONENT ON MAT

Raise Opponent - Facing
Raise Opponent - Behind
Pin Opponent
Upper and Lower Body Holds

● Button
● + ● Button
↓ + ● Button
↑, → or ← + ● Button

ROPE ATTACKS

Smack over/through Ropes
Dive through Ropes
Jump over Ropes

X Button
Directional Button + R1 Button
Directional Button + ▲ Button

TOP ROPE ATTACK

Opponent on Mat or Standing
Aerial Attacks

X Button
↑, ↓, → or ← + X Button

ACTION

CONTROL

TURNBUCKLE MOVES

Facing or Behind Opponent

Turnbuckle Moves

↑ ↓ → or ← + ● Button

Opponent in Lower Turnbuckle

Turnbuckle Moves

● Button

↑ ↓ → or ← + ● Button

RUNNING ATTACKS

Facing or Behind Opponent

Running Moves

▲ Button + ● Button

↑ ↓ → or ← + ● Button

COUNTER-ATTACKS - OPPONENT RUNNING

Counter Attacks

● Button

↑ ↓ → or ← + ● Button

TAG MATCH

Tag Partner into Ring

R1 Button

Double Team Moves

↑ ↓ → or ← + ● Button

(opponent in turnbuckle)

SPECIAL REFEREE CONTROLS

Count Out

L2 Button (tap for every count)

Special Referee Taunts

Directional Button + L2 Button

WWE SmackDown!™ 2 simulates all the in-ring action and backstage brawls of the W. To perform your favourite Superstar's moves, view "The Moves" section and read through the following information.

NORMAL MOVES

As in the W, each Superstar has an enormous amount of moves at his or her disposal for every situation.

Although every Superstar employs a different list of moves, the Button commands remain the same. For example, ↑ + ● might be a Fisherman's Suplex for one Superstar and a Sleeper Hold for another.



DOUBLE TEAM MOVES

Occasionally, a Tag Team duo will create a Double Team move so powerful, it leaves their opponents injured for weeks. Whether you're trying to perform the infamous Dudley 3D Death Drop or a Top Rope Bulldog, make sure you pull it off.

To complete a Double Team move, use the following basic steps:

1. Send the opponent into your teammate's turnbuckle.
2. Press either ↑ ↓ ← or → + ●.
3. Your Tag Team partner will tag into the match and will perform the move with you.
4. The Tag Team partner is now the legal Superstar in the ring.

Note: The Double Team moves are only available in the Tag Team and One on Tag Team matches.

FINISHING MOVES

As you deal out the punishment in *WWE SmackDown!™ 2*, your Superstar's SmackDown!™ meter will fill up. When the meter is completely full, one of the empty slots to the right will fill up. You can perform one Finishing move for each full slot.

Make sure you have at least one full Finishing move slot. When you are ready to deliver the final blow, the word "SmackDown!™" will appear over the meter - press the L1 Button to complete the Finisher. You must know each specific situation for a Superstar's Finishing moves. For example, the People's Elbow would be performed with your opponent on the mat - approach his upper body and press the L1 Button. Conversely, the opponent would have to be standing to complete The Pedigree - again, press the L1 Button.

SmackDown!™ Meter



The People's Elbow

Finishing Move Slots



The Pedigree



Here, you can completely customise *WWE SmackDown!™ 2*. First, highlight a set of rules by pressing the Directional Buttons \uparrow/\downarrow , then press the X Button. These options can also be changed from the Pre-Game Menu.

RULES 1

These are the primary rules that deal with match specifics. Highlight an option by pressing the Directional Buttons \uparrow/\downarrow . Press the X Button to select an option, then \uparrow/\downarrow to change it. Press the X Button again to confirm the option change.

- KO - ON allows a win by knockout.
- Give Up - Select ON to allow a win by submission.
- Rope Break - When ON: you can escape a pin attempt or submission hold by touching the ropes. When OFF: the ref will not stop a submission hold or pin for a rope break.
- Ring Out - Toggle ON/OFF. Decide whether or not the Superstars can leave the ring.
- Ring Out Count - While they are outside the ring, determine whether the Superstars can be counted out by 10 or can go anywhere without being disqualified.
- Entrances - Toggle the entrance videos ON or OFF.
- Default - Reset all Rule 1 options to their original settings.
- Decision - Confirm the settings and return to the Options Menu.

OPTIONS MENU



RULES 2

These are the secondary rules and settings to further customize your game. Highlight an option and press the X Button to select it. Press the Directional Buttons \uparrow/\downarrow to change the setting, then press the X Button again.

- **Interference** - Determine whether you will allow run-in characters or not. Select **RANDOM** to let the CPU decide on a per match basis.
- **Match Length** - Toggle the time limit between 10, 15, 20 or 30 minutes, or select **NO LIMIT**.
- **Charge Speed** - Toggle between **NORMAL**, **FAST** and **FASTEST**. The quicker the charge speed, the faster your SmackDown™ meter will fill up, allowing you to perform a Superstar's Finishing move more quickly than usual.
- **Arenas** - Determine which Arena or Backstage area will be the main stage for your brawl.
- **Mats** - Decide which Ring will accompany the Arena.
- **Default** - Reset all Rules 2 options to their original settings.
- **Decision** - Confirm the settings and return to the Options Menu.



OPTIONS

Aside from the Difficulty and Vibration function settings, you can also make the following selections in the Options Menu.

- **Camera Angles** - Toggle ON to view TV-style camera angles.
- **Players' Indicators** - A different coloured icon will appear beneath each Superstar. See page 18 for more information.
- **Sound** - Choose **STEREO** if you're listening through two or more speakers.
- **BGM** - Find the background music track of your choice.
- **BGM Volume/SE Volume** - Determine how loud the background music and sound effects will be.



SYSTEM DATA

Save, Load and Copy your Season mode, created Taunts, and created Superstars. For Saving and Loading features, see page 27.

- **Copy Created Superstar** - This will copy your created Superstars from one Memory Card to another.
- **Copy Created Taunt** - This will copy your created Taunts from one Memory Card to another.



SAVE & EXIT

Select **EXIT** and press the X Button to return to the Main Menu.

EXHIBITION

The quickest way to jump into the ring, **EXHIBITION** allows you to play any style match with any of the options and created Superstars you want. Choose from the following game modes:

SINGLE

Compete, head-to-head, against a CPU or a friend. Select **WITH MANAGER** to allow one Valet to enter the ring with each Superstar.

TAG

Have two Tag Teams compete in a **NORMAL TAG TEAM** match with one legal member from each team in the ring at a time. Choose **TORNADO TAG** to allow each team member full access to the ring – and the opponents – at any time.

HARDCORE

Think you can take a chair to the head and still win a match? Each **Hardcore** match is a no-rules brawl, littered with weapons.

ANYWHERE RUL

Backstage brawls are the only matches you'll find here! Choose a **MATCH STYLE**, then head for the largest set of backstage areas to ever grace the PlayStation® game console. To head to a different backstage area, move near a door with a red arrow on the floor. Wait until the arrow turns to blue, then walk through the door.



HANDICAP

If the One-on-One matches aren't hard enough, try a **Handicap** match against two or three opponents. Eliminate one of the opponents to win the match.

KING OF THE RING®

Move through the tournament-style brackets to become the champion. Choose **SINGLE TOURNAMENT** for a normal King of the Ring® bracket, or choose **SPECIAL TOURNAMENT** for every match to include special circumstances. For example, one match could be a Cage match while the next could be a Table match.

While viewing the bracket, press the Directional Buttons **←/→** to choose either **MATCH**, **SKIP** or **EXIT**.

- **Match** – Play your Superstar's current match.
- **Skip** – Skip the match, allowing the CPU to decide the outcome.
- **Exit** – Quit the game and return to the Exhibition Menu.

ROYAL RUMBLE®

Royal Rumble® mode pits you against a ring full of the toughest Superstars in sports entertainment history. You cannot win or lose by knockout or by pin. The only way to lose is to be thrown out of the ring. The only way to win is to be the last man standing.

SURVIVOR

Survivor mode mixes the no-rules, hardcore-match style of game play with multiple opponents. Choose a Triple Threat (three opponents), Fatal Four-Way (four Superstars), or Battle Royal® and defeat the others by pin or KO to be the sole survivor!

SPECIAL

Try your hand at any specialty match you've ever wanted to watch! Choose from the list of matches by pressing the Directional Buttons ↑/↓, and then press the X Button.

- **TLC** - A Tables, Ladders and Chairs match, the TLC works like a ladder match with one exception: tables and chairs litter the ring and can be used any way you want!
- **Casket** - Throw your opponent into the casket - and make sure it closes - for the Knockout.
- **Cage** - There's no escaping an opponent in the cage. You need to be the first one to climb over the top of the cage for the victory. If your opponent is climbing over, shake the cage to send him falling back to the mat. When he's too tired to fight back, start climbing for the top yourself!
- **Hell in a Cell** - Hell in a Cell puts a roof on the cage, eliminating the need to climb out of it! Now you can climb ON TOP of the cage and Powerslam your opponent through the roof and onto the mat for double damage.
- **I Quit** - The only way to win is to make your opponent give up! Beat him into submission, then find a microphone and stuff it in his face. If he's unable to compete, he will give up - making you the victor!

- **Iron Man** - Pin your opponent as many times as possible. The Superstar with the most amount of points at the end of the time limit wins.
- **Ladder** - Set up a ladder in the middle of the ring, climb it and grab the belt (suspended in mid-air) for the win. Try knocking your opponent senseless first, or he might knock you off the ladder.
- **Special Referee** - Turn your favorite Superstar into the guest referee for a match. Don't like one of the opponents? Count extra fast while he's pinned or out of the ring.
- **Table** - The victory is yours by knocking out your opponent. A simple KO won't do, however. You'll have to set him up on a table then attack him so hard, you break him through the table. Try climbing the turnbuckle to finish him off!
- **Slobberknocker** - Your goal is to eliminate as many opponents as you can by either a pin or KO. The catch - you need to do it before the time runs out, or before you're eliminated!

PLAYING A GAME

To begin a quick game, choose a game mode from the Exhibition Menu. You will be able to fully customise your game before heading to the ring.

MATCH STYLE

After choosing a game mode, select a match style:

- **Single** - A one-on-one match.
- **Normal Tag** - Two Tag Teams compete against each other.
- **Tornado Tag** - Tag Team members can enter the ring whenever they want.
- **One on Two** - A Handicap match.
- **One on Tag** - A form of Handicap match, only one member of the Tag Team is allowed in the ring at a time.
- **One on Three** - A more difficult Handicap match.
- **Triple Threat** - Three Superstars compete against each other, one-on-one-on-one.
- **Fatal Four-Way** - Four Superstars battle against each other, each trying to be the first one to disqualify an opponent.
- **Special Referee** - Two Superstars compete in a Single match with a twist - a third Superstar is the invited Guest Referee. You can choose whether or not to control the Ref.
- **Time Limit Title** - Four Superstars compete against each other - and the clock - with a Belt on the line!
- **Battle Royal** - Similar to a Royal Rumble®, the Battle Royal allows you to have an adjustable number of Superstars and no count.



CONTROL SELECTION

Now select how many players will control the Superstars.

- **1P 3P** - Represents the player-controlled characters, depending on how many controllers are connected to the PlayStation® game console.
- **3P 4P** - Represents additional player-controlled characters when a Multi Tap is connected to Controller Port 1 of the PlayStation® game console.
- **COM** - Signifies a computer-controlled opponent.

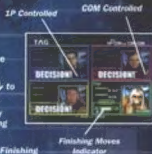
Note: To control both Superstars in a Tag Team match, select the 1P-1P option. Select the 1P-COM option to have the computer control your second Tag Team partner.



SUPERSTAR SELECTION

Finally, determine all of the Superstars for the match. When choosing a Tag Team or the Superstars for a Handicap match, be sure to note the players indicated by 1P, 2P, 3P, 4P or COM.

- **Superstar** - Press the Directional Buttons \uparrow/\downarrow to highlight a Superstar, then press the X Button.
- **Start Meter** - Press \leftarrow/\rightarrow to choose how many Finishing move slots will be full at the beginning of a match.
- **Max Meter** - Press \leftarrow/\rightarrow to decide how many Finishing move slots each Superstar will be able to store during a match.





Compete in a full 11 season against the best

fighters in the world. You can choose from a variety of fighters, each with their own unique style and personality. You can also choose to play as a manager, training your fighters and managing their careers.

The game features a variety of modes, including a career mode where you can build a successful boxing career, a tournament mode where you can compete for a championship, and a challenge mode where you can test your skills against a variety of opponents. The game also features a variety of customization options, allowing you to create your own unique fighters and managers.

After selecting NEW GAME from the main menu, you will be able to choose your fighter and manager. You will then be able to choose your opponent and start the match. The game features a variety of controls, allowing you to play with a joystick or a keyboard. The game also features a variety of sound effects and music, creating a realistic boxing experience.

Boxing is a popular sport, and this game provides a realistic and exciting experience. You can choose from a variety of fighters, each with their own unique style and personality. You can also choose to play as a manager, training your fighters and managing their careers. The game features a variety of modes, including a career mode, a tournament mode, and a challenge mode. The game also features a variety of customization options, allowing you to create your own unique fighters and managers.

The game is a great way to experience the excitement of boxing. You can choose from a variety of fighters, each with their own unique style and personality. You can also choose to play as a manager, training your fighters and managing their careers. The game features a variety of modes, including a career mode, a tournament mode, and a challenge mode. The game also features a variety of customization options, allowing you to create your own unique fighters and managers.

SEASON 1000



...the

... ..

KITCHEN MEN

Robert M. Kelly from the National Council on Education is the guest week's guest. The panel will focus in particular on the searching for the dream. Contact the center from the right side of the screen:

- 1998 *Wheat and Barley of India*

100

© 2005 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 258: 105–112

- 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

STATES MGMT

1. The first step is to identify the problem. This involves understanding the current situation and the desired outcome.



...your own Pay-Per-View card to
...a new line of Superstars...

CRESTS & PAB-PER-VIEW

Before crossing a street, you must look both ways. You must also look for the "Walk" sign. The better you watch, the safer you will be. The better you watch, the safer you will be. The better you watch, the safer you will be.

Audience Reaction

- Order of precedence:

5127

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

What you should **CREATE A PPV, a list of 8 members**
 1. **Goal** **Goal**
 2. **Goal** **Goal**
 3. **Goal** **Goal**

- **Name** – Give the play-per-view event a name.



Match Selection - Press the **ENTER** button 8 more to change the position of the **X** button to create the match. Build each match as if you're in Exhibition mode. Enter a match name and the connecting September, then press the **ENTER** button 4 times. Press the **ENTER** button 4 times to go to the next match.

Match Selection - Press the **ENTER** button 8 more to change the position of the **X** button to create the match. Build each match as if you're in Exhibition mode. Enter a match name and the connecting September, then press the **ENTER** button 4 times. Press the **ENTER** button 4 times to go to the next match.

Match Selection - Press the **ENTER** button 8 more to change the position of the **X** button to create the match.

Match Selection

The **Match Selection** mode has two submodes: **Match Selection** and **Match Selection**. Press the **ENTER** button 8 more to change the position of the **X** button to create the match. Build each match as if you're in Exhibition mode. Enter a match name and the connecting September, then press the **ENTER** button 4 times. Press the **ENTER** button 4 times to go to the next match.

Base Model

Choose from the male Type A or the female Type B to begin.



Appearance

Press the **L1**, **R1**, **L2** and **R2** buttons to view your jobber from different angles. You can edit appearance in Head, Upper Body, Lower Body, Hair, Eyes, and overall Figure of the jobber.



Profile

Press the **Downward** button to change a letter number and press the **X** button. Choose the Symbol icon at the bottom of the page to view matching symbols. The ABC system at the bottom of the page is present once letters. Choose **ENTER** when you have entered the jobber's name.

Gender - After giving your jobber a name, decide whether your jobber is a Male or a Female.

Appearance - Press the **ENTER** button to view the jobber's appearance.

Appearance - Press the **ENTER** button to view the jobber's appearance.



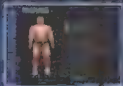
Personality

Classification - Press the **ENTER** button to view the jobber's classification.

Classification - Press the **ENTER** button to view the jobber's classification.

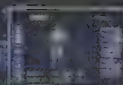
Ability

You begin with numerous points to assign to different ability components. The more points of ability, including the power reserve, you can possess, within the existing CHARGE into POWERFUL, SPARK, PERSONAL and SOUND MIND, the more ALTO GIVING you'll be able to do for the SPK to give you a different kind of power, to make things.



Base

Choose BASE from the options on the right to choose from the basic team. You can customize the team on the right to be the best part of the team and also to be the most powerful. There will be a lot of things to choose from.



Modify

Now you can alter the team with the MODIFY option. The team members will be able to be changed to be the best part of the team and also to be the most powerful. There will be a lot of things to choose from.

Character & Team

Most of the Superheroes are in the team, with some of them being the same as the others. There are a lot of things to choose from, and you can choose the best part of the team and also to be the most powerful. There will be a lot of things to choose from.

- **Character** - Select a character from the list of characters to be the best part of the team and also to be the most powerful. There will be a lot of things to choose from.
- **Team** - Choose a team from the list of teams to be the best part of the team and also to be the most powerful. There will be a lot of things to choose from.
- **Base** - Select the base from the list of bases to be the best part of the team and also to be the most powerful. There will be a lot of things to choose from.
- **Character** - Select a character from the list of characters to be the best part of the team and also to be the most powerful. There will be a lot of things to choose from.
- **Team** - Choose a team from the list of teams to be the best part of the team and also to be the most powerful. There will be a lot of things to choose from.
- **Base** - Select the base from the list of bases to be the best part of the team and also to be the most powerful. There will be a lot of things to choose from.

CREATE A TEAM

Now you can create a team from the list of characters, teams, and bases. The team members will be able to be changed to be the best part of the team and also to be the most powerful. There will be a lot of things to choose from.

TRAINING

Observe the top 5 contenders for each belt. They're ranked in your current season. Choose an option from the left side within criteria and press the **X** Button.

STEP 1

Press the **X** Button to view the top 5 contenders for each belt. They're ranked in your current season. Choose an option from the left side within criteria and press the **X** Button.

STEP 2

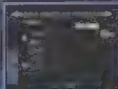
Press the **X** Button to view the top 5 contenders for each belt. They're ranked in your current season. Choose an option from the left side within criteria and press the **X** Button.

Press the **X** Button to view the top 5 contenders for each belt. They're ranked in your current season. Choose an option from the left side within criteria and press the **X** Button.

Press the **X** Button to view the top 5 contenders for each belt. They're ranked in your current season. Choose an option from the left side within criteria and press the **X** Button.

Press the **X** Button to view the top 5 contenders for each belt. They're ranked in your current season. Choose an option from the left side within criteria and press the **X** Button.

Press the **X** Button to view the top 5 contenders for each belt. They're ranked in your current season. Choose an option from the left side within criteria and press the **X** Button.



Observe the top 5 contenders for each belt. They're ranked in your current season. Choose an option from the left side within criteria and press the **X** Button.

STEP 3

Press the **X** Button to view the top 5 contenders for each belt. They're ranked in your current season. Choose an option from the left side within criteria and press the **X** Button.

Press the **X** Button to view the top 5 contenders for each belt. They're ranked in your current season. Choose an option from the left side within criteria and press the **X** Button.

STEP 4

Press the **X** Button to view the top 5 contenders for each belt. They're ranked in your current season. Choose an option from the left side within criteria and press the **X** Button.

Press the **X** Button to view the top 5 contenders for each belt. They're ranked in your current season. Choose an option from the left side within criteria and press the **X** Button.

Press the **X** Button to view the top 5 contenders for each belt. They're ranked in your current season. Choose an option from the left side within criteria and press the **X** Button.

Press the **X** Button to view the top 5 contenders for each belt. They're ranked in your current season. Choose an option from the left side within criteria and press the **X** Button.

SWING AND TRAINING



THQ WARRANTY

THQ International warrants to the original purchaser of this THQ International product that the program on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

THQ International warrants to the original purchaser of this THQ International product that the program on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

Please send to THQ International, One Court, One Street, One City, One State, One Zip.

Please allow 75 days from receipt of your claim for a refund.

Please allow 75 days from receipt of your claim for a refund.

Please allow 75 days from receipt of your claim for a refund.

Please allow 75 days from receipt of your claim for a refund.

Please allow 75 days from receipt of your claim for a refund.

Please allow 75 days from receipt of your claim for a refund.

Please allow 75 days from receipt of your claim for a refund.

Please allow 75 days from receipt of your claim for a refund.

Please allow 75 days from receipt of your claim for a refund.

Please allow 75 days from receipt of your claim for a refund.

THQ Hotline
09067 53 50 65
FOR CLAIMS FOR THIS PRODUCT

Precauzioni

1. *Die Bedeutung der Sprache in der Kultur*
 2. *Die Rolle der Sprache in der Gesellschaft*
 3. *Die Funktion der Sprache in der Wissenschaft*
 4. *Die Sprache als Kommunikationsmittel*
 5. *Die Sprache als Ausdrucksmittel*
 6. *Die Sprache als Werkzeug der Erkenntnis*
 7. *Die Sprache als Medium der Kultur*
 8. *Die Sprache als Symbol*
 9. *Die Sprache als Zeichen*
 10. *Die Sprache als Ausdruck*
 11. *Die Sprache als Werkzeug*
 12. *Die Sprache als Medium*
 13. *Die Sprache als Symbol*
 14. *Die Sprache als Zeichen*
 15. *Die Sprache als Ausdruck*
 16. *Die Sprache als Werkzeug*
 17. *Die Sprache als Medium*
 18. *Die Sprache als Symbol*
 19. *Die Sprache als Zeichen*
 20. *Die Sprache als Ausdruck*
 21. *Die Sprache als Werkzeug*
 22. *Die Sprache als Medium*
 23. *Die Sprache als Symbol*
 24. *Die Sprache als Zeichen*
 25. *Die Sprache als Ausdruck*
 26. *Die Sprache als Werkzeug*
 27. *Die Sprache als Medium*
 28. *Die Sprache als Symbol*
 29. *Die Sprache als Zeichen*
 30. *Die Sprache als Ausdruck*
 31. *Die Sprache als Werkzeug*
 32. *Die Sprache als Medium*
 33. *Die Sprache als Symbol*
 34. *Die Sprache als Zeichen*
 35. *Die Sprache als Ausdruck*
 36. *Die Sprache als Werkzeug*
 37. *Die Sprache als Medium*
 38. *Die Sprache als Symbol*
 39. *Die Sprache als Zeichen*
 40. *Die Sprache als Ausdruck*
 41. *Die Sprache als Werkzeug*
 42. *Die Sprache als Medium*
 43. *Die Sprache als Symbol*
 44. *Die Sprache als Zeichen*
 45. *Die Sprache als Ausdruck*
 46. *Die Sprache als Werkzeug*
 47. *Die Sprache als Medium*
 48. *Die Sprache als Symbol*
 49. *Die Sprache als Zeichen*
 50. *Die Sprache als Ausdruck*
 51. *Die Sprache als Werkzeug*
 52. *Die Sprache als Medium*
 53. *Die Sprache als Symbol*
 54. *Die Sprache als Zeichen*
 55. *Die Sprache als Ausdruck*
 56. *Die Sprache als Werkzeug*
 57. *Die Sprache als Medium*
 58. *Die Sprache als Symbol*
 59. *Die Sprache als Zeichen*
 60. *Die Sprache als Ausdruck*
 61. *Die Sprache als Werkzeug*
 62. *Die Sprache als Medium*
 63. *Die Sprache als Symbol*
 64. *Die Sprache als Zeichen*
 65. *Die Sprache als Ausdruck*
 66. *Die Sprache als Werkzeug*
 67. *Die Sprache als Medium*
 68. *Die Sprache als Symbol*
 69. *Die Sprache als Zeichen*
 70. *Die Sprache als Ausdruck*
 71. *Die Sprache als Werkzeug*
 72. *Die Sprache als Medium*
 73. *Die Sprache als Symbol*
 74. *Die Sprache als Zeichen*
 75. *Die Sprache als Ausdruck*
 76. *Die Sprache als Werkzeug*
 77. *Die Sprache als Medium*
 78. *Die Sprache als Symbol*
 79. *Die Sprache als Zeichen*
 80. *Die Sprache als Ausdruck*
 81. *Die Sprache als Werkzeug*
 82. *Die Sprache als Medium*
 83. *Die Sprache als Symbol*
 84. *Die Sprache als Zeichen*
 85. *Die Sprache als Ausdruck*
 86. *Die Sprache als Werkzeug*
 87. *Die Sprache als Medium*
 88. *Die Sprache als Symbol*
 89. *Die Sprache als Zeichen*
 90. *Die Sprache als Ausdruck*
 91. *Die Sprache als Werkzeug*
 92. *Die Sprache als Medium*
 93. *Die Sprache als Symbol*
 94. *Die Sprache als Zeichen*
 95. *Die Sprache als Ausdruck*
 96. *Die Sprache als Werkzeug*
 97. *Die Sprache als Medium*
 98. *Die Sprache als Symbol*
 99. *Die Sprache als Zeichen*
 100. *Die Sprache als Ausdruck*

Per la salute

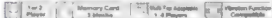
1. *Phylogenetic relationships* – the study of the evolutionary relationships between organisms. It is the study of the evolutionary history and the relationships among individuals or groups of organisms. This is done by comparing the physical characteristics of the organisms and the genetic information they contain. The result is a phylogenetic tree, which is a diagram that shows the evolutionary relationships between the organisms. The tree is a branching diagram, where the branches represent the evolutionary paths. The root of the tree is the common ancestor of all the organisms. The tips of the branches represent the extant organisms. The length of the branches represents the amount of evolutionary change that has occurred. The phylogenetic tree is a fundamental tool in systematics, which is the study of the diversity of life and the evolutionary relationships between the organisms.

PIRATERIA

A. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$ (probability of getting heads on both coins)
 B. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$ (probability of getting tails on both coins)
 C. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$ (probability of getting heads on the first coin and tails on the second coin)
 D. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$ (probability of getting tails on the first coin and heads on the second coin)

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manifest.

1. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$ (probability of getting two heads)



10.25%

SOMMARIO

Per Salotto	11
1 Controllo	11
La Morte	21
Informazioni sulle Morte	21
Morte Options (Opzioni)	21
Exhibition (Esposizione)	21
Per Glacé	21
Season Mode	21
(Modelli Stagione)	21
Credit Mode (Modelli Credit)	21
Hunting (Caccia)	21
Salvataggio e Corruzione	21
Corruzione	21

PER INIZIARE



Per iniziare la tua PlayStation®2 seguendo le istruzioni presenti nel tuo manuale di istruzioni, assicurati che la console sia collegata al televisore o monitor. Inserisci il disco di TV-Interactive™ 2 e attendi il segnale. Collega il controller o mouse in PlayStation®2. Ti raccomandiamo di non lasciare o dimenticare la console quando la console è accesa. Prima di cominciare a giocare, assicurati di avere abbastanza blocchi di memoria liberi sulla MEMORY CARD. Per giocare il gioco Capcom Street Fighter™ II, vai in fine del video, viene classificato in "Adolescente". Per il resto, vai in fine del video, viene classificato in "Adolescente".

MEMORY CARD

Per salvare i tuoi giochi e dati di gioco, inserisci una MEMORY CARD (carta di memoria) nel tuo Sony MEMORY CARD (carta di memoria). La MEMORY CARD (carta di memoria) è un dispositivo di memoria che ti permette di salvare i tuoi giochi e dati di gioco. Puoi salvare più di un gioco contemporaneamente sulla MEMORY CARD (carta di memoria) oppure su una MEMORY CARD (carta di memoria). Per il resto, vai in fine del video, viene classificato in "Adolescente".

I CONTROLLI



MULTI-TAP

Per giocare con il tuo PlayStation®2, puoi giocare con più di un controller contemporaneamente. Per giocare con più di un controller contemporaneamente, inserisci il tuo PlayStation®2 nel tuo PlayStation®2. Per giocare con più di un controller contemporaneamente, inserisci il tuo PlayStation®2 nel tuo PlayStation®2.

Per giocare con più di un controller contemporaneamente, inserisci il tuo PlayStation®2 nel tuo PlayStation®2. Per giocare con più di un controller contemporaneamente, inserisci il tuo PlayStation®2 nel tuo PlayStation®2.

LE MOSSE

LE MOSSE

LE MOSSE

LE MOSSE

LE MOSSE

LE MOSSE

LE MOSSE

LE MOSSE

Atta 1 movimento - Di fronte
Atta 1 movimento - Di fronte
Atta 1 movimento - Di fronte
Atta 1 movimento - Di fronte

Atta 1 movimento - Di fronte
Atta 1 movimento - Di fronte
Atta 1 movimento - Di fronte
Atta 1 movimento - Di fronte

LE MOSSE

Lancio alla mano - Di fronte
Lancio alla mano - Di fronte
Lancio alla mano - Di fronte
Lancio alla mano - Di fronte

Lancio alla mano - Di fronte
Lancio alla mano - Di fronte
Lancio alla mano - Di fronte
Lancio alla mano - Di fronte

LE MOSSE

Atta 1 movimento - Di fronte
Atta 1 movimento - Di fronte
Atta 1 movimento - Di fronte
Atta 1 movimento - Di fronte

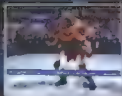
Atta 1 movimento - Di fronte
Atta 1 movimento - Di fronte
Atta 1 movimento - Di fronte
Atta 1 movimento - Di fronte

COLPI DI GRAZIA

Seleziona il combattimento e seleziona il Smackdown™ 2 della tua Superstar desiderata e scegli. Questo non è completamente libero come nelle altre serie della serie di Smackdown. Per ogni combattimento, devi in grado di scegliere un colpo di Grazia.

Seleziona il tipo di colpo di Grazia per i Colpi di Grazia. Seleziona il tipo di colpo di Grazia. Seleziona il tipo di colpo di Grazia. Seleziona il tipo di colpo di Grazia.

Seleziona il tipo di colpo di Grazia. Seleziona il tipo di colpo di Grazia. Seleziona il tipo di colpo di Grazia. Seleziona il tipo di colpo di Grazia.



Colpo di Grazia di Smackdown



Colpo di Grazia di Smackdown



Colpo di Grazia di Smackdown

MENU OPZIONI

Qui puoi modificare le impostazioni di gioco di Smackdown™ 2. Per prima cosa seleziona una serie di regole utilizzando i tasti direzionali \uparrow/\downarrow , quindi premi il tasto X per accedere al menu. Questo apri il menu come mostrato sopra. Per prima cosa.

REGOLE (REGOLE)

Questo è il menu di regole. Seleziona le regole utilizzando i tasti direzionali \uparrow/\downarrow . Premi il tasto X per accedere al menu, quindi \uparrow/\downarrow per modificare. Premi il tasto X per accedere al menu.

Seleziona il tipo di colpo di Grazia. Seleziona il tipo di colpo di Grazia. Seleziona il tipo di colpo di Grazia. Seleziona il tipo di colpo di Grazia.

Seleziona il tipo di colpo di Grazia. Seleziona il tipo di colpo di Grazia. Seleziona il tipo di colpo di Grazia. Seleziona il tipo di colpo di Grazia.

Seleziona il tipo di colpo di Grazia. Seleziona il tipo di colpo di Grazia. Seleziona il tipo di colpo di Grazia. Seleziona il tipo di colpo di Grazia.

Seleziona il tipo di colpo di Grazia. Seleziona il tipo di colpo di Grazia. Seleziona il tipo di colpo di Grazia. Seleziona il tipo di colpo di Grazia.

PER GIOCARRE

Divide le azioni sul field.

BASIC STYLE (Tipo di Giocatore)

Dopo aver selezionato un'azione, si può passare in tipo di giocatore.

- Single (Singolo) - Un giocatore controlla un solo Tag.
- Normal Tag - Due Tag fanno l'azione da 21 combattimenti fino a quando l'altro.

Questi sono i tipi di giocatori che si possono scegliere.

Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo.

Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo.

Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo.

Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo.

Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo.

Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo.

Per giocare velocemente un primo scontro, una modalità di gioco del Menu Esibizione. A questo punto sarà in grado di scegliere il tipo di giocatore e l'azione da fare.



SELEZIONE CONTROLLI

Un'azione di controllo giocatore.

Seleziona:

3P, 4P - Rappresentano i personaggi controllati dal giocatore, il secondo di questi controlli non collegati alla PlayStation.

3P, 4P - Rappresentano i personaggi controllati dagli altri giocatori quando si gioca Tag 2 collegato all'ingresso Controller 2 della PlayStation.

COM - Seleziona un personaggio controllato dalla CPU.

Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo.

SELEZIONE SCHEMI

Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo.

Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo.

Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo.

Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo. Se si preme il tasto **ENTER**, si può passare al prossimo.





IN GIOCO

Il gioco è diviso in tre parti: la prima è la fase di introduzione al mondo del gioco, la seconda è la fase di gioco vero e proprio, la terza è la fase di conclusione del gioco. Il gioco è diviso in tre parti: la prima è la fase di introduzione al mondo del gioco, la seconda è la fase di gioco vero e proprio, la terza è la fase di conclusione del gioco. Il gioco è diviso in tre parti: la prima è la fase di introduzione al mondo del gioco, la seconda è la fase di gioco vero e proprio, la terza è la fase di conclusione del gioco.

SEASON MODE (MODALITÀ STAGIONE)



Questo è il modo di gioco più avanzato e impegnativo del gioco. Per giocare in questo modo occorre scegliere Multi-Player e selezionare il numero di giocatori da 2 a 8. Il gioco si divide in tre fasi: la prima è la fase di introduzione al mondo del gioco, la seconda è la fase di gioco vero e proprio, la terza è la fase di conclusione del gioco.

Gioco (Gameplay) - Corri da una stanza all'altra (come si fa) e sconfiggi i nemici. Inizialmente i nemici sono molto facili da sconfiggere, ma diventano sempre più difficili man mano che avanzi.

New Game (Nuovo Partita) - Inizia una nuova partita dal livello 1.

Save & Quit (Salva e Esci) - Salva il tuo progresso e esci dal gioco.

NEW GAME (NUOVO PARTITA)

Dopo aver terminato NEW GAME nel menu della Modalità Stagione, potrai scegliere quanti giocatori vuoi giocare (da 2 a 8). Seleziona il numero di giocatori e premi il tasto OK.

MODI/STAGIONE

Il Modo Stagione è diviso in tre fasi: la prima è la fase di introduzione al mondo del gioco, la seconda è la fase di gioco vero e proprio, la terza è la fase di conclusione del gioco.

- Match (Incontro)** - Avvii all'inizio della settimana corrente.
- Week (Settimana)** - Inizia una nuova settimana nella modalità Stagione.
- Season (Stagione)** - Inizia una nuova stagione nella modalità Stagione.

Set Season (Imposta Stagione) - Imposta la stagione da giocare.

Survivor (Sopravvivenza) - Mostra un'anteprima del match e informazioni sugli incontri. Vedi pagina 56.

Starz 2-Star (Stella 2 Stelle) - Mostra le tue statistiche su ogni MCMATCH. Come l'ultima volta, quando, quali incontri sono stati visti, e quanti. E' possibile anche di vedere i dettagli per alcuni dettagli.

MENU MATCH

Seleziona MATCH del Menu Match per mostrare un'anteprima dell'azione, i successi, le statistiche e i commenti fino a mostrare tutti gli incontri. Scegli un incontro tra quelli disponibili sulla CHANLA della tua casa.

Live Match (Viva il Match) - Mostra un'anteprima del match e informazioni sugli incontri.

Match (Incontri) - Vedi gli dati per vedere l'azione.

Starz (Stella) - Mostra le tue statistiche su ogni MCMATCH.

Menu Starz

Seleziona STARZ del Menu Match per mostrare un'anteprima dell'azione, i successi, le statistiche e i commenti fino a mostrare tutti gli incontri. Scegli un incontro tra quelli disponibili sulla CHANLA della tua casa.



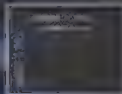
CREATE MODE (MODALITÀ CREA)

Per la modalità CREA per mostrare ogni incontro di W/ SmackDown™ 2. Dal creare la tua squadra Pay-Per-View, al processo di creare il tuo match di SmackDown™ 2. Vedi la pagina 57.

CREARE LA TUA PPS-VIEW

(CREA UNA PAY-PER-VIEW)

Prima di creare una squadra Pay-Per-View, puoi vedere una lista dei più alti indici d'Ascolto di sempre. Scegliere con il tuo incontro, scegliere con il tuo. Seleziona CREATE A PPV per iniziare a creare. Vedi la pagina 57 (SCELTA A PPV) per creare il tuo match.



Audience Ranking (Indici d'Ascolto)

PPV - Mostra una lista dei più alti indici d'Ascolto di sempre. Vedi la pagina 57.

Creare a PPV (Crea una PPV)

Seleziona CREA A PPV per creare una PPV. Vedi la pagina 57.



RANKING (GRADUATORIE)

STILE E TITOLO

Eliminare la difficoltà per ogni classe disponibile: W SmartDown™ 2, Punt 1 (tutti disponibili 4-6) per supporti in Title W, Tag Team, Intercollaborazioni (Intercollaborazioni), Ransom (Ransom), Hardcore, Last Man Standing (Last Man Standing), e Winner (Winner). Punt 1 (tutti X e A) quando nel titolo.

WINNER / ELIMINAZIONE

Eliminare la difficoltà per ogni classe disponibile: W SmartDown™ 2, Punt 1 (tutti disponibili 4-6) per supporti in Title W, Tag Team, Intercollaborazioni (Intercollaborazioni), Ransom (Ransom), Hardcore, Last Man Standing (Last Man Standing), e Winner (Winner). Punt 1 (tutti X e A) quando nel titolo.

Per ottenere un Superstar da un titolo di stile.

Punt 1 (tutti disponibili 4-6) per eliminare la difficoltà, quindi 4-6 per eliminare la difficoltà in Winner (Winner).

Punt 1 (tutti X e A) quando nel titolo.

Punt 1 (tutti X e A) quando nel titolo.

Punt 1 (tutti X e A) quando nel titolo.

Punt 1 (tutti X e A) quando nel titolo.

Punt 1 (tutti X e A) quando nel titolo.



SALVATAGGIO E CARICAMENTO

Salvare il gioco in memoria con dentro il disco W SmartDown™ 2 (tutti disponibili 4-6) per supporti in Title W, Tag Team, Intercollaborazioni (Intercollaborazioni), Ransom (Ransom), Hardcore, Last Man Standing (Last Man Standing), e Winner (Winner). Punt 1 (tutti X e A) quando nel titolo.

SALVATAGGIO

- Scegliere l'opzione **OPTION** (tutti disponibili 4-6) per supporti in Title W, Tag Team, Intercollaborazioni (Intercollaborazioni), Ransom (Ransom), Hardcore, Last Man Standing (Last Man Standing), e Winner (Winner). Punt 1 (tutti X e A) quando nel titolo.
- Scegliere l'opzione **SAVE** (tutti disponibili 4-6) per supporti in Title W, Tag Team, Intercollaborazioni (Intercollaborazioni), Ransom (Ransom), Hardcore, Last Man Standing (Last Man Standing), e Winner (Winner). Punt 1 (tutti X e A) quando nel titolo.
- Scegliere l'opzione **SAVE** (tutti disponibili 4-6) per supporti in Title W, Tag Team, Intercollaborazioni (Intercollaborazioni), Ransom (Ransom), Hardcore, Last Man Standing (Last Man Standing), e Winner (Winner). Punt 1 (tutti X e A) quando nel titolo.

Con la funzione di memoria (tutti disponibili 4-6) per supporti in Title W, Tag Team, Intercollaborazioni (Intercollaborazioni), Ransom (Ransom), Hardcore, Last Man Standing (Last Man Standing), e Winner (Winner). Punt 1 (tutti X e A) quando nel titolo.

Con la funzione di memoria (tutti disponibili 4-6) per supporti in Title W, Tag Team, Intercollaborazioni (Intercollaborazioni), Ransom (Ransom), Hardcore, Last Man Standing (Last Man Standing), e Winner (Winner). Punt 1 (tutti X e A) quando nel titolo.

CARICAMENTO

- Scegliere l'opzione **OPTION** (tutti disponibili 4-6) per supporti in Title W, Tag Team, Intercollaborazioni (Intercollaborazioni), Ransom (Ransom), Hardcore, Last Man Standing (Last Man Standing), e Winner (Winner). Punt 1 (tutti X e A) quando nel titolo.
- Scegliere l'opzione **LOAD** (tutti disponibili 4-6) per supporti in Title W, Tag Team, Intercollaborazioni (Intercollaborazioni), Ransom (Ransom), Hardcore, Last Man Standing (Last Man Standing), e Winner (Winner). Punt 1 (tutti X e A) quando nel titolo.
- Scegliere l'opzione **LOAD** (tutti disponibili 4-6) per supporti in Title W, Tag Team, Intercollaborazioni (Intercollaborazioni), Ransom (Ransom), Hardcore, Last Man Standing (Last Man Standing), e Winner (Winner). Punt 1 (tutti X e A) quando nel titolo.

GARANZIA
LIMITATA

(+39 02) 880733

Precaución

Este manual está diseñado para ayudarte a entender la interfaz de usuario y los controles de la consola. No debes usar la consola para jugar o para hacer otras cosas que no estén permitidas en el manual. Si no estás seguro de cómo usar la consola, consulta el manual de instrucciones. Este manual no debe ser usado como una guía para jugar o para hacer otras cosas que no estén permitidas en el manual. Si no estás seguro de cómo usar la consola, consulta el manual de instrucciones. Este manual no debe ser usado como una guía para jugar o para hacer otras cosas que no estén permitidas en el manual. Si no estás seguro de cómo usar la consola, consulta el manual de instrucciones.

Recomendaciones

Este manual está diseñado para ayudarte a entender la interfaz de usuario y los controles de la consola. No debes usar la consola para jugar o para hacer otras cosas que no estén permitidas en el manual. Si no estás seguro de cómo usar la consola, consulta el manual de instrucciones. Este manual no debe ser usado como una guía para jugar o para hacer otras cosas que no estén permitidas en el manual. Si no estás seguro de cómo usar la consola, consulta el manual de instrucciones.

PIRATERIA

Este manual está diseñado para ayudarte a entender la interfaz de usuario y los controles de la consola. No debes usar la consola para jugar o para hacer otras cosas que no estén permitidas en el manual. Si no estás seguro de cómo usar la consola, consulta el manual de instrucciones. Este manual no debe ser usado como una guía para jugar o para hacer otras cosas que no estén permitidas en el manual. Si no estás seguro de cómo usar la consola, consulta el manual de instrucciones.

En la última página de este manual encontrarás el número de teléfono de atención al cliente.

© 2000 Nintendo. Todos los derechos reservados.

ÍNDICE

Inicio del juego	11
Los controles	11
Los movimientos	14
Información sobre los movimientos	17
Modo Options (opciones)	19
Exhibition (exhibición)	23
Cómo jugar una partida	25
Modo Score (temporada)	29
Modo Create (creación)	31
Rankings (clasificación)	33
Carga y almacenamiento	35
Servicio de atención al cliente	35

INICIO DEL JUEGO



Inserta la consola de juegos PlayStation 2 en la zona designada en el manual de instrucciones. Conecta la consola al sistema de sonido con el cable de audio o con el cable de video. Introduce el disco PS2 en la zona designada en el manual de instrucciones. Enciende la consola y comienza a jugar. Se recomienda no conectar el sistema de sonido con el cable de audio o con el cable de video hasta que la consola de juegos PlayStation 2 esté encendida. Después de que la consola de juegos PlayStation 2 esté encendida, se puede utilizar el cable de audio o el cable de video para conectar el sistema de sonido con el cable de audio o con el cable de video. Después de que la consola de juegos PlayStation 2 esté encendida, se puede utilizar el cable de audio o el cable de video para conectar el sistema de sonido con el cable de audio o con el cable de video.

MEMORY CARD

Para guardar la configuración del juego y los datos de juego, se necesita una tarjeta de memoria. La tarjeta de memoria se inserta en la consola de juegos PlayStation 2. Después de que la consola de juegos PlayStation 2 esté encendida, se puede utilizar la tarjeta de memoria para guardar la configuración del juego y los datos de juego. Después de que la consola de juegos PlayStation 2 esté encendida, se puede utilizar la tarjeta de memoria para guardar la configuración del juego y los datos de juego. Después de que la consola de juegos PlayStation 2 esté encendida, se puede utilizar la tarjeta de memoria para guardar la configuración del juego y los datos de juego.

LOS CONTROLES



MULTITAP

El juego de juegos PlayStation 2 puede ser jugado con hasta 4 jugadores. El juego de juegos PlayStation 2 puede ser jugado con hasta 4 jugadores. El juego de juegos PlayStation 2 puede ser jugado con hasta 4 jugadores. El juego de juegos PlayStation 2 puede ser jugado con hasta 4 jugadores. El juego de juegos PlayStation 2 puede ser jugado con hasta 4 jugadores.

El juego de juegos PlayStation 2 puede ser jugado con hasta 4 jugadores. El juego de juegos PlayStation 2 puede ser jugado con hasta 4 jugadores. El juego de juegos PlayStation 2 puede ser jugado con hasta 4 jugadores. El juego de juegos PlayStation 2 puede ser jugado con hasta 4 jugadores.

El juego de juegos PlayStation 2 puede ser jugado con hasta 4 jugadores. El juego de juegos PlayStation 2 puede ser jugado con hasta 4 jugadores. El juego de juegos PlayStation 2 puede ser jugado con hasta 4 jugadores. El juego de juegos PlayStation 2 puede ser jugado con hasta 4 jugadores.

EXHIBITION (EXHIBICIÓN)

El modo de exhibición es la forma más rápida de volver al ring, y te permite disputar combates de cualquier estilo sin importar el nivel de los oponentes y la experiencia. También puedes practicar cualquier deporte.

Argumentos: No debes de jugar.

SAVILE (ANDRÉS EL)

Completó más de cinco combates en CPU y volvió al ring. Salvo que tu oponente sea un campeón, el combate será un asunto de rutina. Si eres un campeón, el combate será un asunto de rutina. Si eres un campeón, el combate será un asunto de rutina.

THE 50 EQUIPO

Por qué los equipos no existen en el mundo real? En el mundo real, los equipos no existen. En el mundo real, los equipos no existen. En el mundo real, los equipos no existen.

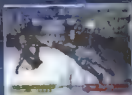
ARMANDO UN EQUIPO

¿Qué te parece jugar un combate a tu manera? En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera.

ARMANDO UN EQUIPO

¿Qué te parece jugar un combate a tu manera? En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera.

¿Qué te parece jugar un combate a tu manera? En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera.



ARMANDO UN EQUIPO

¿Qué te parece jugar un combate a tu manera? En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera.

ARMANDO UN EQUIPO

¿Qué te parece jugar un combate a tu manera? En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera.

¿Qué te parece jugar un combate a tu manera? En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera.

¿Qué te parece jugar un combate a tu manera? En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera.

¿Qué te parece jugar un combate a tu manera? En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera.

¿Qué te parece jugar un combate a tu manera? En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera.

ARMANDO UN EQUIPO

¿Qué te parece jugar un combate a tu manera? En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera. En los combates, puedes jugar a tu manera.

CÓMO JUGAR UNA PARTIDA

SELECCIÓN DE EQUIPO

Después de elegir un nivel de juego, comienza la selección de equipos.

• **Simple (Individual):** Combate cara a cara.

• **Normal Tag (Normal por equipos):** Dos jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Super Tag (Super por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.



SELECCIÓN DEL COMANDO

Después de elegir el equipo, comienza la selección de comandos.

• **Normal Tag (Normal por equipos):** Dos jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Super Tag (Super por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.

• **Hard Tag (Hard por equipos):** Tres jugadores por cada bando, se enfrentan entre sí.





MODOS DE JUEGO

El juego ofrece una gran variedad de modos de juego para que puedas disfrutar de la experiencia de Street Fighter V. Desde el modo historia hasta el modo multijugador en línea, hay algo para todos. El modo historia te permite vivir la historia de los personajes y el modo multijugador en línea te permite competir con otros jugadores de todo el mundo. También hay un modo de práctica para que puedas mejorar tus habilidades y un modo de entrenamiento para que puedas aprender de los personajes y sus movimientos. El juego también ofrece una gran variedad de opciones de configuración para que puedas personalizar tu experiencia de juego. Desde el idioma hasta el nivel de dificultad, hay algo para todos. El juego es muy divertido y te ofrece una gran experiencia de juego. Si eres un fan de Street Fighter, este juego es una must-have. Si no lo eres, este juego es una gran oportunidad para que puedas disfrutar de la experiencia de Street Fighter V.

MODO SEASON (TEMPORADA)

Compite en todo un campeonato en la temporada a los mejores jugadores del deporte de entretenimiento. Puedes disputar la temporada la cual puedes ocupar el modo multijugador para enfrentarte hasta cinco de tus amigos.

Continúa progresando hasta una temporada ganando previamente en una **SEASON CAMP**. Para obtener más información, consulta la página 57.

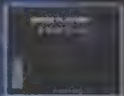
How Game Battle setup: Continúa en una temporada desde el principio.

El modo **SEASON** es un modo de juego principal.



NEW GAME (NUEVO PARTIDO)

Después de seleccionar **NEW GAME**, en la pantalla de modo **Season**, podrás seleccionar cualquier juego de la temporada. Elige **ALL GAME** si quieres jugar a todo el campeonato.



NEW SEASON

En el modo **Season**, puedes continuar hasta la jornada de combate de la semana siguiente a partir de la temporada actual y en rituales de las distintas situaciones.

- Match (combate):** Pasa a la pantalla de combate.
- Match (entrenamiento):** Interactúa hasta que termines el entrenamiento.
- Match (entrenamiento):** Interactúa hasta que termines el entrenamiento.
- Status (estado):** Consulta el estado de tu personaje y el estado de la temporada.

MODA MATCH (COMPARA)

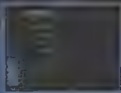
Selecciona Match en el menú Screen para pasar a la pantalla de comparación de la imagen original. La imagen de la izquierda muestra la imagen original y la imagen de la derecha muestra la imagen procesada. La imagen de la izquierda muestra la imagen original y la imagen de la derecha muestra la imagen procesada.



Match (Comparar): Selecciona el menú para comparar la imagen original y la imagen procesada.

MODA STRETCH (ESTIRAR)

Selecciona Stretch en el menú Screen para pasar a la pantalla de estiramiento de la imagen. La imagen de la izquierda muestra la imagen original y la imagen de la derecha muestra la imagen estirada. La imagen de la izquierda muestra la imagen original y la imagen de la derecha muestra la imagen estirada.

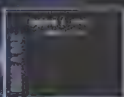


MODO CREATE (CREACION)

Selecciona Create en el menú Screen para pasar a la pantalla de creación de la imagen. La imagen de la izquierda muestra la imagen original y la imagen de la derecha muestra la imagen creada. La imagen de la izquierda muestra la imagen original y la imagen de la derecha muestra la imagen creada.

MODO APT (APLICAR)

Selecciona APT en el menú Screen para pasar a la pantalla de aplicación de la imagen. La imagen de la izquierda muestra la imagen original y la imagen de la derecha muestra la imagen aplicada. La imagen de la izquierda muestra la imagen original y la imagen de la derecha muestra la imagen aplicada.



MODO APT (APLICAR)

Selecciona APT en el menú Screen para pasar a la pantalla de aplicación de la imagen. La imagen de la izquierda muestra la imagen original y la imagen de la derecha muestra la imagen aplicada. La imagen de la izquierda muestra la imagen original y la imagen de la derecha muestra la imagen aplicada.



Ability (destreza)

Al principio tendrá 20 puntos para repartir entre las siguientes habilidades. Cuantos más puntos tenga una habilidad, mayor eficiencia podrá realizar la correspondiente en sus categorías. Siempre entre **MANIPUL** (manos), **SPINTE** (espaldas), **TECHNOM** (técnica), y **PSYCH MIND** (mente). Elige **AUTO DEFENSE** (defensa automática) y luego una técnica para que la CPU te ayude en tareas específicas que tiene hecho la técnica elegida.



Modifying (modificar)

Al principio tendrá 20 puntos para repartir entre las siguientes habilidades. Cuantos más puntos tenga una habilidad, mayor eficiencia podrá realizar la correspondiente en sus categorías. Siempre entre **MANIPUL** (manos), **SPINTE** (espaldas), **TECHNOM** (técnica), y **PSYCH MIND** (mente). Elige **AUTO DEFENSE** (defensa automática) y luego una técnica para que la CPU te ayude en tareas específicas que tiene hecho la técnica elegida.

Al principio tendrá 20 puntos para repartir entre las siguientes habilidades. Cuantos más puntos tenga una habilidad, mayor eficiencia podrá realizar la correspondiente en sus categorías. Siempre entre **MANIPUL** (manos), **SPINTE** (espaldas), **TECHNOM** (técnica), y **PSYCH MIND** (mente). Elige **AUTO DEFENSE** (defensa automática) y luego una técnica para que la CPU te ayude en tareas específicas que tiene hecho la técnica elegida.

Al principio tendrá 20 puntos para repartir entre las siguientes habilidades. Cuantos más puntos tenga una habilidad, mayor eficiencia podrá realizar la correspondiente en sus categorías. Siempre entre **MANIPUL** (manos), **SPINTE** (espaldas), **TECHNOM** (técnica), y **PSYCH MIND** (mente). Elige **AUTO DEFENSE** (defensa automática) y luego una técnica para que la CPU te ayude en tareas específicas que tiene hecho la técnica elegida.

Al principio tendrá 20 puntos para repartir entre las siguientes habilidades. Cuantos más puntos tenga una habilidad, mayor eficiencia podrá realizar la correspondiente en sus categorías. Siempre entre **MANIPUL** (manos), **SPINTE** (espaldas), **TECHNOM** (técnica), y **PSYCH MIND** (mente). Elige **AUTO DEFENSE** (defensa automática) y luego una técnica para que la CPU te ayude en tareas específicas que tiene hecho la técnica elegida.

Al principio tendrá 20 puntos para repartir entre las siguientes habilidades. Cuantos más puntos tenga una habilidad, mayor eficiencia podrá realizar la correspondiente en sus categorías. Siempre entre **MANIPUL** (manos), **SPINTE** (espaldas), **TECHNOM** (técnica), y **PSYCH MIND** (mente). Elige **AUTO DEFENSE** (defensa automática) y luego una técnica para que la CPU te ayude en tareas específicas que tiene hecho la técnica elegida.

Al principio tendrá 20 puntos para repartir entre las siguientes habilidades. Cuantos más puntos tenga una habilidad, mayor eficiencia podrá realizar la correspondiente en sus categorías. Siempre entre **MANIPUL** (manos), **SPINTE** (espaldas), **TECHNOM** (técnica), y **PSYCH MIND** (mente). Elige **AUTO DEFENSE** (defensa automática) y luego una técnica para que la CPU te ayude en tareas específicas que tiene hecho la técnica elegida.

Base

Elige **BASE** en las opciones de la derecha para elegir las bases básicas que podrás personalizar más tarde. **BASE 1** es la versión básica de la base y **BASE 2** es la versión avanzada. Las dos se miden por su capacidad de carga.



Modifying (modificar)

Alora puedes elegir las bases con la opción **MODIFY**. La interfaz básica permanecerá en la **BASE 1** y **BASE 2** pero las modificaciones se harán en la versión de la derecha. El personalizará la versión avanzada la base.

Energy & Storage (energía y almacenamiento)

La mayoría de las capacidades de la **BASE** se basan en grupos de energía y almacenamiento. Para personalizar la **BASE 1** y **BASE 2** debes elegir los grupos de energía y almacenamiento que quieras.

Elige **ENERGY** (energía) y **STORAGE** (almacenamiento) en la opción de dirección. Elige **ENERGY** (energía) y **STORAGE** (almacenamiento) en la opción de dirección.

Elige **ENERGY** (energía) y **STORAGE** (almacenamiento) en la opción de dirección. Elige **ENERGY** (energía) y **STORAGE** (almacenamiento) en la opción de dirección.

Elige **ENERGY** (energía) y **STORAGE** (almacenamiento) en la opción de dirección. Elige **ENERGY** (energía) y **STORAGE** (almacenamiento) en la opción de dirección.

Elige **ENERGY** (energía) y **STORAGE** (almacenamiento) en la opción de dirección. Elige **ENERGY** (energía) y **STORAGE** (almacenamiento) en la opción de dirección.

Elige **ENERGY** (energía) y **STORAGE** (almacenamiento) en la opción de dirección. Elige **ENERGY** (energía) y **STORAGE** (almacenamiento) en la opción de dirección.

RANKINGS (CLASIFICACIÓN)

Echa un vistazo a quiénes son los cinco mejores aspirantes a cada cinturón según la clasificación que tengan en la temporada actual. Elige una opción del lado derecho de la pantalla y pulsa el botón X.

TITLES (TÍTULOS)

Consulta la clasificación de cada cinturón disponible en *WWE SmackDown!™ 2*. Pulsa los botones de dirección \leftarrow/\rightarrow para alternar entre los títulos de la *WWE*: Tag Team, Intercontinental, European (europeo), Hardcore, Light Heavyweight (semipesado) y Women's (femenino). Cuando hayas terminado pulsa el botón X o el botón Δ .



RE-ENTER (REINTRODUCIR)

Modifica los aspirantes a cada título. Están representadas todas las categorías, con una adicional llamada OTHER (otra), que da cabida a las superestrellas que están fuera de la disputa.

Para desplazar a una superestrella de un título a otro:

1. Pulsa los botones de dirección \leftarrow/\rightarrow para buscar un título y luego \uparrow/\downarrow para resaltar a la superestrella que desees cambiar.
2. Pulsa el botón X para bajar el nombre de la superestrella hasta la parte inferior de la pantalla (bajo la clasificación).
3. Ahora pulsa \leftarrow/\rightarrow para buscar la nueva categoría de la superestrella. Selecciona la categoría OTHER (otra) para retirar completamente a la superestrella de la clasificación.
4. Pulsa el botón X para colocar a la superestrella en la nueva lucha por el título.
5. Pulsa los botones de dirección \uparrow/\downarrow para ver las superestrellas que estén por debajo de los cinco mejores.

Nota: Utiliza la categoría OTHER para retirar a cualquier superestrella de la carrera por un título. Para que una superestrella se una a la lucha por un título, cámbiala desde OTHER al grupo correcto.

CARGA Y ALMACENAMIENTO

Antes de iniciar *WWE SmackDown!™ 2*, comprueba que haya una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria).

Introducida en la ranura de MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) 1.

ALMACENAMIENTO

- Selecciona **OPTIONS** (opciones) en el menú principal.
- En el menú **OPTIONS**, escoge **SYSTEM DATA** (datos del sistema).
- Por último, selecciona **SAVE** (guardar) y pulsa el botón X para almacenar la información actualizada en la **MEMORY CARD** (Tarjeta de Memoria).

Si la opción **AUTO SAVE** (almacenamiento automático) está activada (ON) en el menú **Options**, se te informará automáticamente del guardado de la temporada en la **MEMORY CARD** (Tarjeta de Memoria).

Mientras estés creando una superestrella, podrás guardar los cambios que vayas haciendo. Asegurate de que selecciones **SAVE & EXIT** (guardar y salir) para guardar los cambios en la **MEMORY CARD** (Tarjeta de Memoria).

CARGA

- Selecciona **OPTIONS** (opciones) en el menú principal.
- En el menú **OPTIONS**, escoge **SYSTEM DATA** (datos del sistema).
- Selecciona **LOAD** (cargar) y pulsa el botón X para cargar la información previamente guardada en la **MEMORY CARD** (Tarjeta de Memoria).



SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Si experimentas algún problema técnico con este juego, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

PROEIN, S.L.
Av. de Burgos, 16 D 1º
28036 MADRID

Atención al cliente

91 384 69 70

Fax

91 766 64 74

Nuestro horario es de Lunes a Viernes de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 18:00 horas.

También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en: soporte@proein.com

Y no dejes de visitar nuestro sitio web: <http://www.proein.com>

ADESE

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA**:

- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su Ordenador.
- La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** o a través de correo electrónico en la siguiente dirección: alag0042@ital.es

FAP
contra el virus de la
piratería



Customer Service Numbers

• Australia

1800 262 662

Calls charged at \$1.65 (incl. GST) per minute.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Österreich

0450 99 000 500

Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Min.

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Belgique/België/Belgien

011 301 306

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Denmark

+45 33 26 68 20

Århus Mon-Fri 10:00-18:00

Da kaldes ingen til disse kundetjenestenumre for support til den PlayStation.

• Suomi

0600 411 911

4.00 euronä + pöytä maksu alk. 17.61"

Suola kalliin asiakaspalvelunumerin vain PlayStation-aitonohjeissa varten.

• France

0800 843 843

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Deutschland

01805 / 766 977

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Greece

(00 301) 6777701

Ηλεκτρονικές ενδείξεις στον τηλεφωνικό εξοπλισμό, θέλουμε πάλι να αγοράσει ανεξάρτητα για να αγοράσει PlayStation.

• Ireland

(01) 4054022

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Italia

048 82 83 84

Chiamate i numeri del servizio clienti solo per problemi tecnici riguardanti Hardware della PlayStation.

• Nederland

0495 574 517

Nu verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

• New Zealand

(08) 413 2447

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Norge

2336 6600

• Portugal

(01) 318 7450

Por favor, consulte os seguintes números de Serviço ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto da hardware PlayStation.

• España

902 102 102

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

• Sverige

08-587 610 00

Ring dessa kundtjänstenumre endast om problem uppstår på PlayStation-programvara.

• Schweiz/Suisse

0000 50 20 55

Ein Anruf kostet Fr. 1.- (inkl. Steuer)

Ein Anruf kostet Fr. 1.- (inkl. Steuer) oder 1.000 Schweizer Franken. Bei einem Anruf unter dieser Nummer bitten wir Sie, nur Fragen zu PlayStation-Hardware zu stellen.

• UK

08705 99 88 77

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.